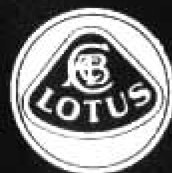
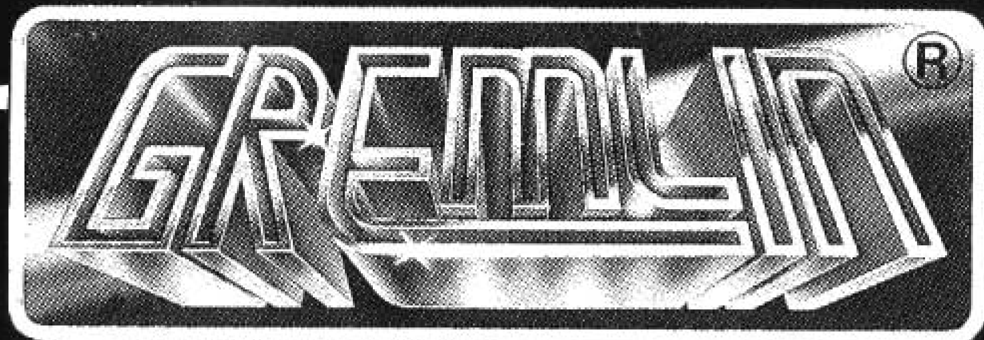


LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

INSTRUCTION BOOKLET







GREMLIN GRAPHICS PRESENTS

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

by Magnetic Fields

Lotus Esprit Turbo Challenge is a one or two player racing game that Gremlin believe is one of the fastest, smoothest and most addictive arcade style racing games of all time. The ultimate aim of the game is to qualify for the Lotus License, which will only be issued to the elite band of individuals that complete all thirty two tracks and finish top of the racers table at the end of all that motoring. Details of how to get your Lotus License once you have achieved this mammoth task are given later in this manual.

Loading Instructions

Spectrum 48

Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder. The game will now load automatically.

Spectrum 128/+2/+3

Use the LOADER option as normal.



Track One

Verona

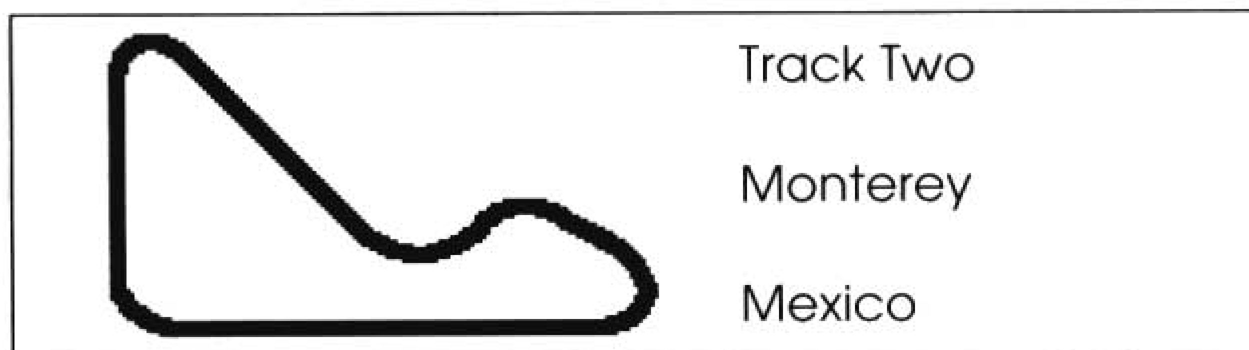
Italy

Commodore 64/128 Cassette
Insert cassette into the cassette unit. Press SHIFT and RUN STOP simultaneously. Press PLAY on the cassette unit. The program will now load and run automatically.

Commodore 64/128 Disk
Insert the disk into the drive. Type LOAD"*",8,1 and press RETURN. The program will load and run automatically.

Amstrad Cassette
Insert cassette into cassette unit. Press CONTROL (CTRL) and the small ENTER key simultaneously. Press play on the cassette unit and then press any key. The program will load and run automatically.

Amstrad Disk
Insert the disk into the drive, label side up. Type:CPM and press ENTER. The program will load and run automatically.

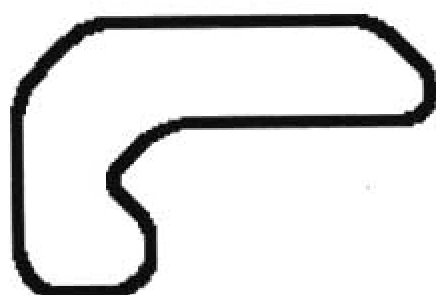


Amiga

1. Plug your Joystick into port number 2.
2. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
3. Insert the game disk into the built in disk drive.
4. The game will now load automatically.

Atari ST

1. Plug your joystick into port number 1.
2. Insert the game disk into the disk drive.
3. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
4. The game will now load automatically.



Track Three

Fiskivoth

Iceland

ADDITIONAL INFORMATION

For Lotus Esprit Turbo Challenge on Spectrum, Amstrad and Commodore 64

PLEASE NOTE: THE FOLLOWING ALTERATIONS HAVE BEEN MADE TO LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE IN ORDER TO MAINTAIN THE PLAYABILITY ACROSS ALL FORMATS.

CARS. On both the Spectrum and Amstrad versions, there are sixteen cars in the main race, and you must qualify in the top eight to go forward to the next race. In two player mode , there are ten cars, and you must qualify in the top five to qualify for the next race. On track hazards have also been removed from the Amstrad and Spectrum versions.

LOADING

AMSTRAD CASSETTE

Side A: Program, Handbook. Side B: Track Data.

On side A of the cassette is the main game and the first three tracks, which will load automatically following the main game. Once the main game has loaded, turn the tape over and rewind to the start of side B.



Track Four

Cordoba

Spain

SPECTRUM CASSETTE

Side A: 48K/128K version. Side B: 48K track data, Handbook Program.

128K: The whole game will load from side A.

48K: The main game and the first three tracks are on side A. Once the main game has loaded, it will automatically load the first three tracks. Once this is done, turn the tape over and rewind to the start.

AMSTRAD DISK

The Amstrad disk will not run on 64K machines.

CONTROLS: When the options screen is reached on both Amstrad and Spectrum, whatever control method is implemented first will become the default for player one. So, should player one wish to use the joystick then he should set the options by using the joystick. Player two will now default to the keyboard. Option two on the Spectrum will be joystick port



Track Five

Norwich

England

number two. NOTE: Do not use the cursor keys at any point during the game. Instead the following keys should be used on Spectrum and Amstrad: Up-**Y**, Down-**H**, Left-**O**, Right-**P**, Fire-SPACEBAR.

HANDBOOK: On all cassette versions of Lotus, there is a program called HANDBOOK. This is an intro program presenting information about Lotus Esprit in a series of graphic screens.

The Options

The main options are presented on the Options screen. To make a choice, simply move the joystick up and down to highlight the option you wish to alter, and then move your joystick left or right.
The options available are as follows:

Difficulty: The choices here are Easy, Medium, Difficult and Practice. On the easy level, there are seven races to complete, on medium there are ten,



Track Six

Falconberg

Sweden

and fifteen on the difficult level. The practice option allows you to practice your driving on a specially designed practice track.

Number of Players: One or two.

Name of Player: Type in your name on this option, after first deleting the name that's already present on the menu.

Manual Gears/Computerised Gears: Chose computerised or manual gears. Normal manual gears are much harder to get to grips with initially, but the acceleration and top speed of the computerised gears are less than when using manual gears.

Normal/Alternative controls: Two methods of joystick controls are featured in Lotus, and this allows you to chose between the two.

We believe that the alternative method will give more enjoyment once it is learned, but the 'normal'



Track Seven

Nan Chong

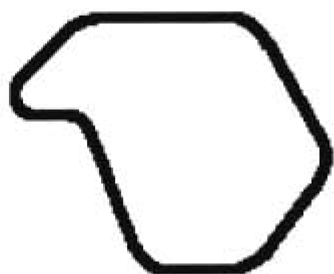
China

one is the more usual one normally found in racing games.

Normal Joystick controls:
Accelerate
Brake
Change up a gear
Change down a gear
Alternative Joystick controls.

Alternative Joystick controls:
Accelerate
Brake
Steer Left
Steer Right
Change up a gear
Change down a gear

Mouse controls:
(Computerised gears only.)
Left Mouse button: Accelerate
Right Mouse button: Brake



Track Eight

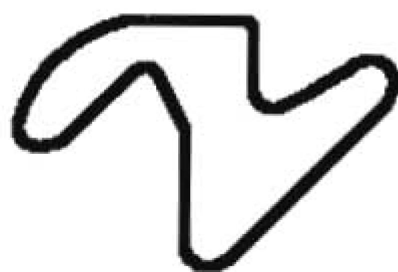
Merikania

Finland

Once you have completed your selection, press the fire button to leave this screen.
Following this screen, you will be given the opportunity of choosing the tune that will accompany your racing efforts. There are four in all, and are chosen by moving the joystick left and right, and pressing fire when the tune you wish to hear is highlighted.

Racing

On each level, the player will need to finish in the top ten drivers in order to qualify for the next race. On the two player game, if either driver finishes in the top ten, then both racers are carried forward to the next race. The players next starting position will be determined by his finishing position on the previous race, which will be inverted. So, for example, if the player finishes first, he will start the next race in twentieth place, and if he finishes



Track Nine

Muang Kham Mouan

Thailand

second he will start the next race in nineteenth, and so on. On some of the later tracks, the driver will come across some pretty nasty hazards both on and off the roads, and some of the tracks will throw up some pretty nasty surprises.

Pitstops

Some tracks are too long to complete without stopping for fuel, and so pitstops will be required. These are always to be found just after the start/ finish line, and are indicated by the yellow spanner sign. In order to carry out a fuel stop, pull into the pit lane and brake. You will then go to another screen where you will see your fuel tank being filled, the amount being indicated on a meter on the right hand side of the screen. You can leave this screen as soon as you think you have enough fuel by hitting the fire button.

Qualifying for the Lotus License

Once you have completed Lotus Esprit turbo Challenge, you will be presented with a special message. You must write this message in full on the enclosed card (No photocopies will be accepted), and fill in all the other details requested on the card. Once this is completed, return it to Gremlin

Graphics, and your license will be forwarded to you.

Applying for your Lotus Licence

Once you have completed Lotus Esprit Turbo Challenge, you can apply for your Lotus licence. To apply for your Lotus licence, simply fill in the form over this page and post it to: Lotus Licence, Gremlin Graphics,Carver House,2-4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS, South Yorkshire .

LOTUS LICENCE APPLICATION FORM

My computer format is: ....

The two numbers given on completion of Lotus Esprit Turbo Challenge are:

First Number:..

Second Number:..

PLEASE USE BLOCK CAPITALS FOR THE FOLLOWING SECTION

Name: ______________________________

Address: ______________________________

____

____

Postcode:



GREMLINS GRAPHICS PRESENTENT

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

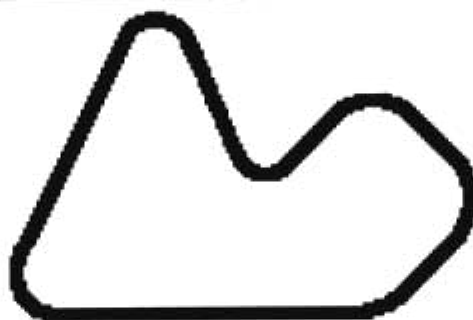
par Magnetic Fields.

Lotus Esprit Turbo Challenge est un jeu de course automobile à un ou deux joueurs. D'après Gremlins, c'est le plus rapide, le plus fluide et le plus grisant de tous les jeux de course de style arcade jamais vus. Le but final du jeu est de se qualifier pour la Licence Lotus . Elle ne sera remise qu'au groupe d'élite formé d'individus qui auront auront terminé chacun des trente-deux parcours sur pistes et qui finiront à la première place du tableau des meilleurs pilotes de course automobile. La façon d'obtenir votre Licence Lotus lorsque vous aurez achevé cette tâche de géant vous est expliquée en détail un peu plus loin.

Instructions de chargement

Spectrum 48

Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone. Le jeu se chargera alors automatiquement.



Piste 1

Verona

Italy

Spectrum 128/+2/+3

Utilisez l'option LOADER comme vous en avez l'habitude.

Commodore 64/128 Cassette

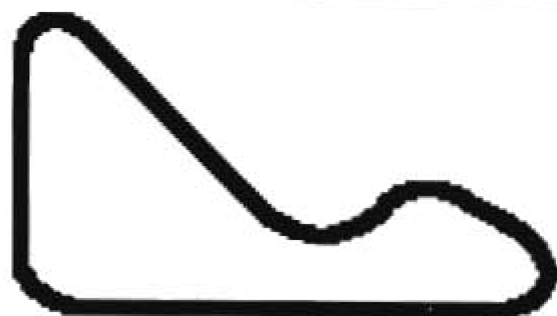
Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes. Appuyez simultanément sur SHIFT et sur RUN STOP. Appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone. Le programme se chargera et se déroulera alors automatiquement.

Commodore 64/128 Disquette

Insérez la disquette dans votre unité de lecture. Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Amstrad Cassette

Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes. Appuyez simultanément sur CONTROL (CTRL) et sur la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY



Piste 2

Monterey

Mexico

de votre magnétophone puis appuyez sur n'importe quelle touche. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Amstrad Disquette

Insérez la disquette dans votre unité de lecture, l'étiquette vers le haut. Tapez :CPM et appuyez sur ENTER. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Amiga

1. Branchez votre joystick sur le port N° 2.
2. Allumez d'abord votre télé/moniteur, puis votre ordinateur.
3. Insérez la disquette jeu dans le lecteur interne.
4. Le jeu se chargera alors automatiquement.

Atari ST

1. Branchez votre joystick sur le port N° 1.
2. Insérez la disquette jeu dans le lecteur de disquettes.



Piste 3

Fiskivoth

Iceland

3. Allumez d'abord votre télé/moniteur, puis votre ordinateur.

4. Le jeu se chargera alors automatiquement.

INFORMATION SUPPLEMENTAIRE

Pour Lotus Esprit Turbo Challenge sur Spectrum, Amstrad et Commodore 64

PRIERE DE NOTER: LES MODIFICATIONS SUIVANTES ONT ETE EFFECTUEES SUR LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE DE FAÇON A EN MAINTENIR LA JOUABILITE TOUS LES FORMATS.

VOITURES: Pour les versions Spectrum et Amstrad, il y a seize voitures dans la course principale, et vous devez vous qualifier parmi les huit premières pour passer à la course suivante. En mode à deux joueurs, il y a dix voitures, et vous devez vous qualifier parmi les cinq premières pour passer à la course suivante. Les obstacles sur la piste ont également été ôtés des versions Amstrad et Spectrum.



CHARGEMENT

AMSTRAD CASSETTE

Face A: Programme, Manuel

Face B: Données de Piste.
La face A de la cassette contient le jeu principal et les trois premières pistes, qui se chargeront automatiquement à la suite du jeu principal. Une fois que le jeu principal est chargé, tournez la cassette et rembobinez, la jusqu'au début de la face B.

SPECTRUM CASSETTE

Face A: Version 48K/128K.

Face B: 48K donnés de piste, Manuel du Programme.

128K: Le jeu entier se charge à partir de la face A.

48K: Le jeu principal et les trois premières pistes sont sur la face A. Une fois que le jeu principal est chargé, il charge automatiquement les trois premières pistes.



Piste 5

Norwich

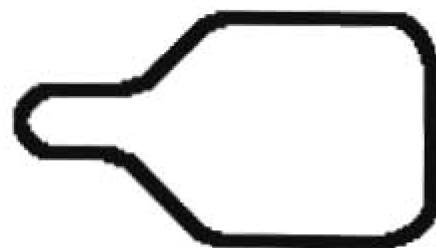
England

Une fois que ceci est effectué, tournez la cassette et rembobinez-la jusqu'au début.

AMSTRAD DISQUETTE

La disquette Amstrad ne fonctionne pas sur les machines à 64K.

CONTROLES: Quand vous atteignez l'écran des options sur les versions Amstrad et Spectrum, la méthode de contrôle utilisée en premier devient la méthode par défaut pour le joueur un. Donc, si un joueur veut utiliser le joystick, il devrait régler les options en utilisant le joystick. Le jouer deux sera règle par défaut sur clavier. L'option deux de la version Spectrum sera joystick dans sortie numéro deux. REMARQUE: N'utilisez les touches cursives à aucun moment du jeu. A la place, les touches suivantes devraient être utilisées pour Spectrum et Amstrad. Haut-**Y**, Bas-**H**, Gauche-**O**, Droite-**P**, Tir-**BARRE d'ESPACEMENT**.



Piste 6

Falconberg

Sweden

MANUEL: Sur toues les versions cassette de Lotus, il y un programme appelé HANDBOOK (MANUEL) il s'agit d'un programme d'intro contenant des informations sur la Lotus Esprit en une série d'écrans graphiques.

Les Options

Les options principales s'affichent sur l'écran des Options. Pour faire un choix, il vous suffit de déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas. Vous mettrez ainsi en évidence les options que vous désirez modifier. Déplacez ensuite votre joystick vers la gauche ou vers la droite.
Voici les différentes options possibles:

Difficulty (Difficulté): Vous pouvez choisir entre Easy (Facile), Medium (Moyen), Difficult (Difficile) et Practice (Entraînement). Au niveau facile, vous devez terminer sept courses; au niveau moyen, il y en a dix; et au niveau difficile, il y en a quinze.



Piste 7

Nan Chong

China

L'option entraînement vous permet de vous entraîner à conduire sur des pistes spécialement aménagées.

Number of players (Nombre de joueurs): Un ou deux.

Name of Player (Nom du joueur): Pour utiliser cette option, effacez d'abord le nom déjà inscrit au menu puis tapez votre propre nom.

Manual Gears/Computerised Gears (Vitesses Manuelles/Vitesses informatisées): Choisissez entre vitesses manuelles et vitesses informatisées. Les vitesses manuelles habituelles sont beaucoup plus difficiles à manipuler au départ. Cependant les vitesses informatisées sont moins performantes au point de vue reprise et vitesse maximale.

Normal/Alternative controls (commandes normales/ alternatives): Lotus est doté de deux méthodes de commande du joystick, vous pouvez donc choisir l'une d'entre elles. A notre avis, une fois que vous la



Piste 8

Merikania

Finland

connaîtrez bien, la méthode alternative vous procurera plus de plaisir que la méthode normale. La méthode normale est celle qui est généralement utilisée pour les jeux de course.

Commandes normales du joystick:
Accélère
Freine
Passe la vitesse supérieure
Passe la vitesse inférieure
Commandes alternatives du joystick.

Commandes alternatives du joystick:
Accélère
Freine
Tourne à gauche
Tourne à droite
Passe la vitesse supérieure
Passe la vitesse inférieure
Commande de la souris:



Piste 9

Muang Kham Mouan

Thailand

(Seulement pour les vitesses informatisées)
Bouton de gauche de la souris: Accélère
Bouton de droite: Freine

Une fois que votre sélection est faite, appuyez sur le bouton feu pour quitter l'écran.
Vous aurez ensuite la possiblité de choisir la musique qui accompagnera vos efforts pendant la course. Il y en a quatre en tout, pour en choisir une, déplacez le joystick de gauche à droite et appuyez sur feu quand celle que vous voulez entendre est mis en évidence.

La course

A chaque niveau, le coureur devra terminer dans les dix premiers pour être qualifié pour la course suivante. En mode deux joueurs, si l'un des deux conducteurs termine dans les dix premiers, les deux coureurs participeront à la course suivante. La position de départ d'un coureur est déterminée par sa position à l'arrivée de la course précédente, laquelle est inversée. Par exemple, si un coureur finit premier, il commencera la course suivante à la vingtième place; s'il finit second, il commencera la course suivante à la dix-neuvième place, etc... Sur les pistes les plus difficiles, le conducteur devra faire face à des dangers plutôt désagréables, sur route et

hors route, et certaines pistes vous réserveront d'assez mauvaises surprises.

Assistances

Certaines pistes sont trop longues pour être parcourues sans faire le plein de carburant, il vous faudra donc des points d'assistance. Ils se trouvent toujours juste après la ligne de départ/arrivée, et sont indiqués par un panneau représentant une clé jaune. Pour faire un arrêt carburant, placez-vous dans la voie de dégagement et freinez. Vous passerez ensuite à un nouvel écran sur lequel vous verrez votre réservoir se remplir. La quantité de carburant est indiquée sur le compteur à droite de l'écran. Vous pouvez quitter cet écran dès que vous pensez avoir assez de carburant en appuyant sur le bouton feu.

Pour obtenir la Licence Lotus

Lorsque vous aurez réussi à terminer le Lotus Esprit Turbo Challenge, un message spécial vous sera adressé. Vous devez reproduire ce message intégralement sur la carte ci-jointe (les photocopies ne seront pas acceptées). Il vous faudra aussi donner tous les renseignements demandés sur cette carte. Quand ce sera fait, envoyez-la à Gremlin

Graphics, et nous vous feront parvenir votre licence.

Demande de Licence Lotus

Lorsque vous avez réussi à terminer le Lotus Esprit Turbo Challenge, vous pouvez demandez votre licence Lotus. Pour l'obtenir, il vous suffit de remplir le formulaire de la page suivante et de l'envoyer à: Lotus Licence, Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS, South Yorkshire, England.

DEMANDE DE LICENCE LOTUS

Le format de mon ordinateur est:..............................

Les deux chiffres affichés à la fin du Lotus Esprit Turbo Challenge sont:

Premier Chiffre:..

Deuxième Chiffre:..

VEUILLEZ REMPLIR LA SECTION SUIVANTE EN MAJUS CULES

Nom: ______________________________

Adresse: ______________________________

____

____

Code Postal:

GREMLIN GRAPHICS PRÄSENTIERT

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

von Magnetic Fields

Lotus Esprit Turbo Challenge ist ein Rennsport-Spiel für einen oder zwei Spieler; es ist, unserer Meinung nach, eines der schnellsten, geschmeidigsten und faszinierendsten Arcade Rennsport-Spiele aller Zeiten. Ziel des Spieles ist die Qualifikation für die Lotus License, die nur an eine Gruppe von Elite-Fahrern verliehen wird, die alle 32 Bahnen gefahren sind und das Rennen mit einem oberen Tabellenplatz abgeschlossen haben. Detaillierte Informationen darüber, wie Sie die 'Lotus License' erhalten können, nachdem Sie die Mammut-Aufgabe erfolgreich bestanden haben, finden Sie am Ende dieser Brochüre.

LADEANWEISUNGEN

Spectrum 48

Tippen Sie LOAD"" ein und drücken Sie ENTER. Drücken Sie PLAY auf dem Kassettenrecorder. Das Spiel lädt sich nun automatisch.



Rennstrecke 1

Verona

Italy

Spectrum 128/ 2/ 3

Benutzen Sie die normale LOADER-Option.

Commodore 64/128 Kassette

Legen Sie die Kassette in den Kassettenrekorder ein. Drücken Sie gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP. Drücken Sie PLAY auf dem Rekorder. Das Programm lädt sich nun automatisch.

Commodore 64/128 Diskette

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Tippen Sie LOAD"*",8,1 ein und drücken Sie RETURN. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

Amstrad Kassette

Legen Sie die Kassette in den Kassettenrekorder ein. Drücken Sie gleichzeitig CONTROL (CTRL) und die kleine ENTER-Taste. Drücken Sie erst PLAY auf dem Kassettenrekorder und dann irgendeine Taste. Das Programm lädt sich nun automatisch.



Rennstrecke 2

Monterey

Mexico

Amstrad Diskette

Legen Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk ein. Tippen Sie :CPM ein und drücken Sie ENTER. Das Programm lädt sich dann automatisch.

Amiga

1. Schließen Sie Ihren Joystick an Port Nummer1 an.
2. Schalten Sie erst Ihren Fernseher/Monitor und dann Ihren
Computer ein.
3. Legen Sie die Spieldiskette in das eingebaute Disketten-Laufwerk ein.
4. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

Atari ST

1. Schließen Sie Ihren Joystick an Port Nummer1 an.
2. Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk ein.
3. Schalten Sie erst Ihren Fernseher/Monitor und dann Ihren Computer ein.



Rennstrecke 3

Fiskivoth

Iceland

4. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

ZUSÄTZLICHE INFORMATION

Für Lotus Esprit Turbo Challenge auf dem Spectrum, Amstrad und Commodore 64

BEACHTEN SIE: UM DIE SPEILFAHIGKEIT VON LOTUS ESPRIT TURBO ZU VERBESSERN, HABEN WIR FOLGENDES GEÄNDERT

WAGEN: Bei den Amstrad - und Spectrum-Versionen gibt es 16 Wagen im Hauptrennen. Sie müssen sich unter den ersten 8 qualifizieren, um zur nächsten Runde zu gelangen. Im zwei-Spieler-Modus gibt es 10 Wagen, und Sie müseen sich unter den ersten 5 qualifizieren, um zur nächsten Runde zu gelangen. Bei den Amstrad - und Spectrum-Versionen sind auch die Hindermisse von den Rennbahnen entfernt worder.



Rennstrecke 4

Cordoba

Spain

LOADING

AMSTRAD KASSETTE

Seite A: Programm, Handbuch. Seite B: Rennstrecken-Daten

Das Hauptspeil und die ersten drei Rennstrecken sind auf Seite A der Kassette, und sie werden automatisch geladen. Wenn sich dieser Ladevorgang beendet hat, wenden Sie das Band auf Seite B um und spulen Sie zum Anfang zurück.

SPECTRUM KASSETTE

Seite A: 48K/128K version. Seite B: 48K Rennstrecken-Daten, Handbuch, Programm

128K: Das komplette Spiel wird von Seite A geladen.

Seite B: Das Hauptspiel und die ersten drei Rennstrecken sind auf Seite auf Seite A der Kassette, und sie werden automatisch geladen. Wenn sich dieser Ladevorgang beendet hat, wenden Sie das Band um und spulen Sie zum Anfang zurück.



Rennstrecke 5

Norwich

England

AMSTRAD DISK

Die Amstrad-Diskette läuft nicht auf 64K Rechnern.

STEUERUNG: Die erste Steueroption, die nach Erscheinung des Wahlbildschirms betäligt wird, ist nun die Steueroption für Spieler eins. Sollte z.B. Spieler eins den Joystick benutzen wollen, dann muß er seine Optionen mit dem Joystick auswählen. Dem zweiten Spieler wird dann automatisch die Tastatursteuerung zugeteilt. Option 2 auf dem Spectrum ist Joystick-Anschuß 2 BEACHTEN SIE: Die folgenden Tasten. Hoch-**Y**, Runter-**H**, Links-**Q**, Rechts-**P**, Feuer-**Leertaste**.

Alle Kassetten-Versionen von Lotus erhalten ein Programm namens HANDBOOK (Handbuch). Dies ist eine Einführung in das Spiel, mit grafischen Darstellungen und Information über den Lotus Esprit.



Rennstrecke 6

Falconberg

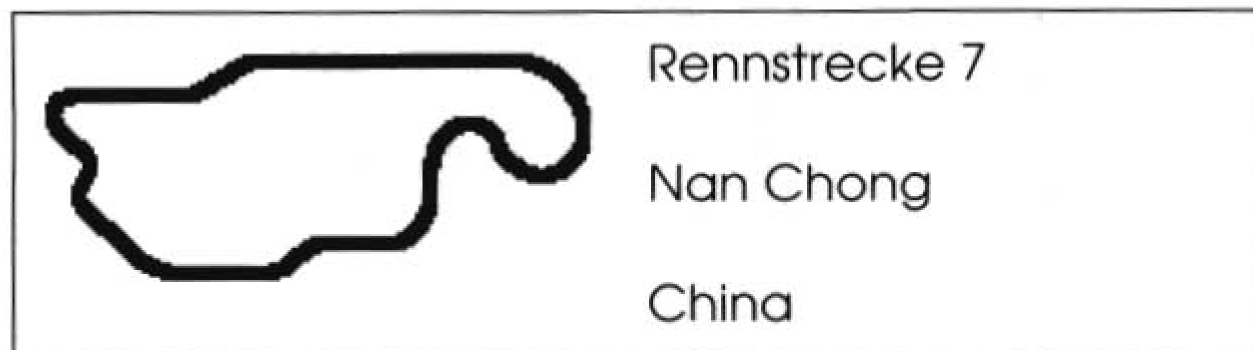
Sweden

OPTIONEN

Die wichtigsten Optionen erscheinen auf dem 'Options'-Bildschirm. Für Ihre Wahl bewegen Sie zunächst einfach den Joystick nach oben und unten, um die Option, die Sie verändern möchten, hervorzuheben; dann bewegen Sie Ihren Joystick nach rechts oder links. Folgende Optionen sind vorhanden:

Schwierigkeitsgrad (Difficulty): Die Optionen hier sind 'Easy' (einfach), 'Medium' (mittel), 'Difficult' (schwierig) und 'Practice' (Training). Auf dem einfachen Level müssen Sie 7 Rennen, auf dem mittleren Level 10 und auf dem schwierigen Level 15 Rennen absolvieren. Die 'Practice'-Option ermöglicht Ihnen auf einer speziell konzipierten Trainingsbahn zu üben.

Zahl der Spieler(Number of Players): Ein oder zwei.



Name des Spielers (Name of Player): Tippen Sie an dieser Stelle Ihren Namen ein, nachdem Sie den auf dem Menü erscheinenden Namen gelöscht haben.

Manuelle Gangschaltung/Computergesteuerte Gangschaltung (Gears): Wählen Sie zwischen der manuellen und computergesteuerten Gangschaltung. Das Einlegen von normalen, manuellen Gängen ist zu Beginn sehr viel schwieriger; allerdings liegt die Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit der computergesteuerten Gänge weit unter der der manuellen Gangschaltung.

Normale/Alternative Steuerung: Sie können zwischen zwei in Lotus angelegten Joystick Steuerungs-Methoden wählen. Wir glauben, daß die alternative Methode, wenn man Sie erlernt hat, größeren Spaß macht; in Rennsport-Spielen wird jedoch gewöhnlich die "normale" Steuerung angeboten.



Rennstrecke 8

Merikania

Finland

Normale Joystick Steuerung:

Accelerate (Beschleunigen)
Brake (Bremsen)
Change up a gear (Hochschalten)
Change down a gear (Runterschalten)
Alternative Joystick Steuerung.

Alternative Joystick Steuerungskontrollen:

Accelerate
Brake
Steer Left (Steuern nach links)
Steer Right (Steuern nach rechts)
Change up a gear
Change down a gear.

Maus Steuerung:

(Ausschließlich computergesteuerte Gangschaltung)
Linker Mausknopf: Beschleunigen
Rechter Mausknokpf: Bremsen



Rennstrecke 9

Muang Kham Mouan

Thailand

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, drücken Sie den Feuerknopf, um diesen Bildschirm zu verlassen.
Im Anschluß an diesen Bildschirm haben Sie die Möglichkeit, ein Musikstück auszuwählen, das Ihre Rennen begleiten wird. Sie können zwischen den vier angebotenen Melodien wählen, indem Sie den Joystick nach rechts und links bewegen und den Feuerknopf drücken, wenn die von Ihnen gewünschte Melodie hervorgehoben wird.

Das Rennen

Auf jedem Level muß der Spieler unter den 10 besten Fahrern sein, um sich für das nächste Rennen zu qualifizieren. Bei zwei Spielern steigen beide in das nächste Rennen auf, wenn einer der beiden Spieler unter den oberen 10 Fahrern landet. Die Startposition des Spielers für das nächste Rennen wird durch seine Zielposition im vorherigen Rennen festgelegt; die letztere wird invertiert. Wenn also, zum Beispiel, der Spieler das Rennen auf der Position eins beendet, hat er im folgenden Rennen die Startposition 20; wenn er als zweiter aus dem Rennen hervorgeht, hat er im folgenden Spiel die Startposition 19 usw. Auf einigen der späteren

Rennbahnen wird der Fahrer einigen ausgesprochen unangenehmen Risiken ausgesetzt sein, sowohl auf als auch neben der Fahrbahn. Darüberhinaus werden einige der Bahnen unangenehme Überraschungen mit sich bringen.

Boxenstops

Für einige Bahnen reicht eine Tankfüllung nicht aus, sodaß Sie zum Auftanken anhalten müssen; dies erfordert einen Boxenstop. Die Boxen befinden sich jeweils unmittelbar hinter der Start-/Ziellinie; sie sind durch ein gelbes Schraubenschlüssel-Zeichen gekennzeichnet. Um einen Stop zu machen, lenken Sie in die Boxenspur ein und bremsen Sie. Sie kommen dann auf einen anderen Bildschirm, auf dem Sie das Auffüllen Ihres Tanks beobachten können; die Treibstoffmenge wird auf einer Meßskala auf der rechten Seite des Bildschirms angegeben. Sie können diesen Bildschirm verlassen, indem Sie den Feuerknopf drücken, sobald Sie glauben, genügend Treibstoff getankt zu haben, .

Qualifizierung für die 'Lotus License'

Nachdem Sie den 'Lotus Esprit Turbo Challenge' bestanden haben, werden Sie eine besondere Nachricht erhalten. Schreiben Sie diese Nachricht vollständig auf die beigefügte Karte (Photokopien werden nicht akzeptiert) und schicken Sie diese mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse ausgefüllt an Gremlin Graphics. Die Lizenz wird Ihne dann zugeschickt.

Anforderung Ihrer 'Lotus Licence'

Wenn Sie den 'Lotus Esprit Turbo Challenge' bestanden haben, können Sie Ihre 'Lotus License' anfordern, indem Sie das beiliegende Formular ausfüllen und an die folgende Adresse senden: Lotus Licence, Gremlin Graphics, Carver House,2-4 Carver Street,Sheffield, S1 4FS. South Yorkshire. England.

'LOTUS LICENSE' BESTELLSCHEIN

Mein Computer Format:...

Die beiden Zahlen am Ende des Lotus Esprit Turbo Challenge:

Erste Zahl:..

Zweite Zahl:...

(FÜLLEN SIE DEN FOLGENDEN ABSCHNITT BITTE IN BLOCKSCHRIFT AUS)

Name: ______________________________

Adresse: ______________________________

Postleitzahl:

La Gremlin Graphics Presenta

LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE

della Magnetic Fields

Lotus Esprit Turbo Challenge è una gara di corsa a uno o due giocatori, che la Gremlin ritiene uno dei più veloci, scorrevoli ed avvincenti giochi stile arcade di tutti i tempi. Lo scopo ultimo del gioco è di conseguire la Licenza Lotus, che viene concessa solo ad una schiera di eletti che riusciranno a completare tutte e trentadue le piste finendo in testa alla classifica piloti al termine delle corse. I dettagli su come ottenere la Licenza Lotus, quando hai portato a termine questo compito immane, vengono dati più avanti nel manuale.

Istruzioni di Caricamento

Spectrum 48

Batti LOAD"" e premi INVIO. Premi PLAY sul registratore. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Spectrum 128/+2/+3

Usa normalmente il LOADER (CARICATORE).



Pista 1

Verona

Italy

Commodore 64/128 Cassetta

Inserisci la cassetta. Premi contemporaneamente SHIFT e RUN STOP. Premi PLAY sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.

Commodore 64/128 Disco

Inserisci il dischetto nell'unità. Batti LOAD "*",8,1 e premi INVIO. Il programma si carica e gira automaticamente

Amstrad Cassetta

Inserisci la cassetta. Premi contemporaneamente CTRL e INVIO piccolo. Premi PLAY sul registratore e poi premi un tasto qualsiasi. Il programma si carica e gira automaticamente.

Amstrad Disco

Inserisci il dischetto nell'unità, con l'etichetta rivolta in alto. Batti : CPM e premi INVIO. Il programma si carica e gira automaticamente.

Amiga

1. Collega il Joystick nella porta 2.



Pista 2

Monterey

Mexico

2. Accendi il TV/Monitor e poi il computer.
3. Inserisci il dischetto nell'unità disco incorporata.
4. Il gioco si carica automaticamente.

Atari ST

1. Collega il Joystick nella porta 1.
2. Inserisci il dischetto nell'unità disco.
3. Accendi il TV/Monitor e poi il computer.
4. Il gioco si carica automaticamente.

DATI SUPPLEMENTARI

Per il Lotus Esprit Turbo Challenge su Spectrum, Amstrad e Commodore 64

AVVERTENZA: LE MODIFICHE SEGUENTI AL LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE SONO STATE APPORTATE PER POTERNE ASSICURARE IL FUNZIONAMENTO SU TUTTI I FORMATI.



Pista 3

Fiskivoth

Iceland

VETTURE: In entrambe le versioni Spectrum e Amstrad, la corsa maggiore comprende sedici vetture e tu devi piazzarti tra le prime otto se vuoi proseguire alla prossima corsa. Nel modulo a due giocatori, le vetture sono dieci e tu devi piazzarti cinque per qualificarti. Nelle versioni Amstrad e Spectrum sono inoltre stati rimossi gli ostacoli sulla pista.

CARICAMENTO

AMSTRAD CASSETTA

Lato A: Programma Manuale. Lato B: Dati Pista.

Il Lato A della cassetta contiene il gioco principale e le prime tre piste che si caricanó automaticamente subito dopo il gioco principale. Fatto questo, volta il nastro e riavvolgilo fino all'inizio.

SPECTRUM CASSETTA

Lato A: versione 48K/128K. Lato B: dati pista in 48K, Programma Manuale.



Pista 4

Cordoba

Spain

128K: Il programma si carica interamente dal Lato A.

48K: Il Lato A della cassetta contiene il gioco principale e le prima tre piste che si caricano automaticamente subito dopo il gioco principale. Fatto questo, volta il nastro e riavvolgilo fino all'inizio.

AMSTRAD DISCO

Il dischetto Amstrad non funziona su macchine a 64K.

CONTROLLI: Quando sulle versioni Amstrad e Spectrum arrivi alla videata opzioni, il metodo di controllo impiegato per primo diventa il predisposto per il giocatore uno. Per cui, se il giocatore uno vuole usare il joystick, deve impostare le opzioni mediante il joystick. Il giocatore due passa quindi alla tastiera. L'opzione due sullo Spectrum è la porta joystick due. NOTA: Non usare i tasti cursore in nessun punto del gioco. Su Spectrum e Amstrad, usa i tasti seguenti: Su-**Y**, Giù-**H**, Sinistra-**O**, Destra-**P**, Fuoco-**BARRA SPAZIATRICE**.



Pista 5

Norwich

England

MANUALE: Su tutte le versioni cassetta di Lotus, c'è un programma chiamato MANUALE (HANDBOOK). Si tratta di un programma che introduce dati informativi su Lotus Esprit con una serie di videate grafiche.

Opzioni

Le opzioni principali appaiono sulla videata Opzioni. Per eseguire la scelta, basta muovere il joystick in su e in giù per evidenziare l'opzione che vuoi modificare, e poi muovere il joystick a sinistra o a destra.

Le opzioni disponibili sono le seguenti:

Difficulty (Difficoltà): Qui le scelte sono tra Facile (Easy), Media (Medium), Difficile (Difficult) e Prova (Practice). Nel livello facile, ci sono sette corse da completare, su quello medio ce ne sono dieci e su quello difficile ce ne sono quindici. L'opzione di prova ti permette di far pratica nella



Pista 6

Falconberg

Sweden

guida su una pista da allenamento appositamente disegnata.

Number of Players (Numero di Giocatori): Uno o due.

Name of Player (Nome dei Giocatori): Digita il tuo nome su questa opzione, dopo aver cancellato quello già presente nel menu.

Manual Gears/Computerized Gears (Cambio Manuale/Cambio Computerizzato): Scegli tra cambio a mano o computerizzsato. Il cambio manuale all'inizio risulta difficile da manovrare, mentre l'accelerazione e la velocità di punta nel cambio computerizzato sono inferiori a quelle del cambio manuale.

Normal/Alternative controls (Controlli normali/alternativi): In Lotus ci sono due metodi di controllo joystick e questa opzione ti permette di scegliere tra i due. Noi riteniamo che il metodo alternativo sia più divertente una volta imparato, ma quello



Pista 7

Nan Chong

China

'normale' è quello usato abitualmente in questo tipo di giochi.

Controlli Joystick normali:
Accelera
Frena
Ingrana una marcia più alta
Scala di una marcia

Controlli Joystick alternativi:
Accelera
Frena
Sterza a Sinistra
Sterza a Destra
Ingrana una marcia più alta
Scala di una marcia

Controlli Mouse:
(Solo per cambio computerizzato)
Pulsante Sinistro del Mouse: Accelera
Pulsante Destro del Mouse: Frena



Pista 8

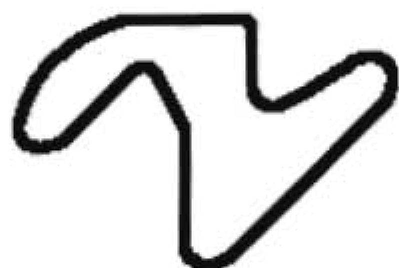
Merikania

Finland

Una volta completata la selezione, premi il bottone di Fuoco per uscire da questa videata. Dopo di questa, hai9 la possibilità di sceglierti la musica di accompagnamento nelle tue imprese di corsa. In tutto ce ne sono quattro, e li puoi scegliere muovendo il joystick a sinistra e a destra e premendo Fuoco quando viene evidenziato il motivo che desideri.

La Corsa

In ciascun livello, il giocatore deve arrivare tra i primi dieci piloti per potersi qualificare per la prossima corsa. Nel gioco a due, se entrambi i piloti finiscono tra i primi dieci, passano tutti e due alla prossima corsa. In questo caso, la posizione di partenza viene determinata da quella di arrivo della corsa precedente che viene invertita. Per cui, ad esempio, se il giocatore arriva primo, inizia la prossima corsa al ventesimo posto, e se è finito



Pista 9

Muang Kham Mouan

Thailand

secondo, parte diciannovesimo, e così via. In alcune delle piste più avanti, il pilota incontrerà brutti ostacoli sia fuori che in strada, e alcune delle piste presenteranno delle sgradite sorprese.

Fermate ai Box

Alcune piste sono troppo lunghe per poterle completare senza effettuere delle fermate per fare rifornimento, per cui occorrono delle fermate ai box. Questi box sono sempre situati subito dopo la linea del traguardo/partenza e sono sognalati da una chiave inglese gialla. Per eseguire una fermata di rifornimento, portati sullo scivolo d'entrata e frena. Da qui, vai in un'altra videata dove puoi vedere il serbatoio che viene riempito mentre la quantità viene indicata su un quadrante alla destra dello schermo. Appena ritieni di avere sufficiente carburante, puoi uscire da questa videata premendo il bottone di Fuoco.

Conseguimento della Licenza Lotus

Completato il Lotus Esprit Turbo Challange, compare un messaggio speciale che devi riportare per intero sulla scheda acclusa (Non sono accettate fotocopie), completando anche tutti i

dettagli richiesti. Fatto questo, spediscila alla Gremlin Graphics che provvederà ad inviarti la Licenza.

Richiesta della Licenza Lotus

Dopo aver completato il Lotus Esprit Turbo Challange, puoi fare richiesta della Licenza Lotus. Per richiedere la Licenza, basta riempire il modulo in questa pagina e spedirlo a: Lotus Licence, Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS South Yorkshire .

MODULO DI RICHIESTA LICENZA LOTUS

Il formato del mio computer è:.....................................

I due numeri dati al termine di Lotus Esprit Turbo Challange sono:

Primo Numero:...

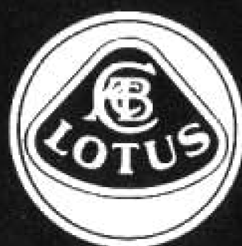
Secondo Numero:...

QUESTA SEZIONE VA RIEMPITA A STAMPATELLO

Nome: ____________________________________

Indirizzo: __________________________________

Codice Postale:





Gremlin Graphics Software Limited,
Carver House,2- 4 Carver Street,Sheffield,S1 4FS.
Telephone (0742) 753423